

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Lego merupakan permainan bongkah plastik dengan beraneka warna dan bentuk yang dapat disusun untuk menghasilkan sebuah bentuk tertentu. Peminat dan penikmat Lego diseluruh dunia terbilang cukup banyak, termasuk di Indonesia. Peminat Lego di Indonesia sangat beragam, mulai dari anak-anak lelaki maupun perempuan hingga orang dewasa.

Karena banyaknya peminat Lego, telah hadir Klub Lego Indonesia (KLI). KLI adalah sebuah wadah yang dibentuk untuk memfasilitasi interaksi antara para peminat Lego di Indonesia, khususnya Jakarta. Tempat saling berbagi informasi, MOC (*My Own Creation*), *review*, *trading*, saling kenal, dan mendapatkan teman baru yang memiliki hobi yang sama. KLI memprioritaskan AFOL (*Adult Fans of LEGO*) sebagai anggota, namun tidak menutup kesempatan untuk para penikmat Lego yang belum dewasa untuk bergabung dengan syarat mereka wajib untuk menyesuaikan diri.

Anggota dari Klub Lego Indonesia ini memiliki minat lego yang beragam. Mulai dari sekedar merakit, membuat robot, fotografi, *stop motion*, mozaik dan masih banyak lagi. KLI juga sering melakukan event dan ikut berpartisipasi dalam beberapa *event* besar, seperti: *Park Inc* 2015 dengan menampilkan Lego bertema “Taman Kota”, pameran bersama *Pluit Village* dengan menampilkan diorama Lego bertema “Kebun Binatang” dan beberapa *event* lainnya. Selain KLI terdapat juga beberapa komunitas Lego di kota lainnya, seperti: Bandung *Lego User Group* (BLUG), Bali *Lego User* (BALLUG) dan AFOL Surabaya.

Namun, para komunitas dan peminat Lego belum memiliki tempat khusus untuk memfasilitasi dan menunjang kegiatan yang mereka lakukan. Dengan adanya tempat khusus, para komunitas dapat memanfaatkan tempat tersebut sebagai pusat kegiatan para anggota. Selama ini para komunitas Lego hanya berkumpul di salah satu rumah anggota komunitas atau café.

Selain komunitas, telah hadir Lego store di Jakarta terdapat di Cilandak *Town Square* (CITOS) selebihnya Lego dapat ditemukan diberbagai toko mainan di Jakarta, seperti: Kidz Station, *Toys Kingdom* dan beberapa department store. Namun, koleksi yang terdapat di Lego *Store* kurang banyak dan stocknya sedikit karena kondisi toko yang terbilang kecil dan pembeli terbanyak adalah para penjual Lego online. Penjual tersebut rata-rata memborong stock yang ada di toko.

Di Indonesia belum terdapat tempat bermain khusus Lego yang diperuntukkan untuk anak-anak. Padahal permainan Lego memiliki beberapa manfaat untuk anak, antara lain: anak dapat belajar untuk mengenal warna, bentuk, dan ukuran, melatih koordinasi tangan-mata serta keahlian motorik, kemampuan berbahasa, logika, kemampuan *problem solving*, kreativitas, imajinasi, kerjasama dan rasa percaya diri.

Komunitas, anak-anak dan peminat Lego membutuhkan sebuah wadah yang dapat memfasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan Lego. Namun, tempat tersebut belum tersedia. Dengan adanya wadah tersebut para komunitas dapat memiliki tempat berkumpul yang menetap dan memajang hasil karya mereka, anak-anak dapat bermain dan belajar mengenai Lego serta para peminat Lego dapat menikmati dan mendokumentasikan karya-karya yang berhubungan dengan Lego.

Maka dibuatlah sebuah wadah Lego *Center* yang akan menjadi ruang untuk memfasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan Lego seperti tempat berkumpul komunitas, memamerkan hasil karya, melakukan *event*, *gathering*, lomba dan *workshop*, sharing mengenai Lego, dan melakukan *trading* Lego. Lego *Center* ini dapat berfungsi sebagai sarana edukasi, *entertainment* dan komersial.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang ditemukan beberapa identifikasi masalah, antara lain:

- a. Belum tersedia sebuah ruang yang menyediakan kebutuhan dan fasilitas interior untuk melakukan kegiatan komunitas Lego di Indonesia

- b. Belum tersedia sebuah ruang dengan desain yang menampilkan ciri khas Lego dan menyediakan fasilitas penunjang untuk kegiatan yang berkaitan dengan Lego sebagai sarana edukasi, *entertainment* dan komersial di Indonesia.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Dari pembahasan latar belakang terdapat beberapa rumusan masalah, antar lain:

- a. Bagaimana desain ruang yang diperlukan untuk para komunitas Lego di Indonesia?
- b. Bagaimana desain ruang yang dapat memperlihatkan ciri khas Lego dan dapat menunjang kegiatan edukasi, *entertainment* dan komersial tentang Lego di Indonesia?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Adapun tujuan perancangan Lego *Center* ini, antara lain:

- a. Merancang sebuah ruang yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan yang dilakukan para komunitas Lego.

Dengan sasaran perancangan sebagai berikut:

- Membuat tempat untuk berdiskusi tentang Lego dan berkumpulnya para komunitas
- Membuat tempat untuk merakit bersama sesuai minat para komunitas, yaitu: robotik, fotografi, *stop motion* dan mozaik.
- Membuat tempat untuk bermain dan belajar Lego yang diperuntukkan untuk anak-anak

- b. Merancang sebuah ruang yang menampilkan ciri khas Lego dan memfasilitasi sarana edukasi, *entertainment* dan komersial Lego.

Dengan sasaran perancangan sebagai berikut:

- Menerapkan ciri khas Lego kedalam perancangan desain ruang, seperti: Penerapan bentuk, warna dan tekstur Lego kedalam perancangan desain Lego Center.
- Membuat tempat yang memfasilitasi sarana edukasi, yaitu: *about Lego*, *workshop area*, *kids brick* dan *gathering area*
- Membuat tempat yang memfasilitasi sarana entertainment, yaitu: galeri, *photobooth* dan *celebration room*.
- Membuat tempat yang memfasilitasi sarana komersial, yaitu: *Lego store* yang menjual berbagai macam jenis Lego dan merchandise yang berhubungan dengan Lego.

1.5 LINGKUP PERANCANGAN

Lingkup perancangan Lego Center dengan penerapan, antara lain:

- a. Lego Center sebagai tempat untuk melakukan kegiatan yang berhubungan tentang Lego yang berfungsi sebagai sarana edukasi, *entertainment* dan komersial.
- b. Perancangan Lego Center berlokasi di Jalan Jalur Sutera Boulevard, Alam Sutera Serpong, Banten, Indonesia.
- c. Pengunjung difokuskan pada komunitas, peminat/kolektor Lego, anak-anak dan masyarakat umum.
- d. Lego Center dengan penerapan ciri khas Lego kedalam perancangan desain karena Lego terkenal dengan ciri khasnya, yaitu: bentuk, warna dan tekstur.

1.6 METODOLOGI PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk perancangan ini, ialah:

1.6.1 Studi Lapangan

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dengan mengamati secara langsung terhadap gejala yang ingin diselidiki. Proses pengumpulan data diawali dengan mengamati Lego *center* yang terdapat di beberapa lokasi, yaitu:

Legoland Discovery Center yang berlokasi di Yubinbango 135-0091 Odaiba, Tokyo (Jepang), Dek Tokyo Beach Island Mall 3F dan *Legoland Parks Malaysia* di jalan Bandar Medini, Nusajaya, Johor, Malaysia

b. Wawancara

Mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung para komunitas dan peminat Lego di Jakarta. Wawancara ini adalah salah satu kegiatan penting didalam survey. Hasil wawancara yang didapatkan ialah para komunitas membutuhkan sebuah wadah untuk berkumpul, merakit bersama, dan melakukan pameran ataupun menjul hasil karya mereka, sedangkan para peminat lego yang tidak masuk dalam komunitas menginginkan adanya wadah sebagai pembelajaran dan pengenalan tentang Lego itu sendiri.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto ruangan, wahana dan lingkungan yang terdapat di *Legoland Discovery Center Tokyo* dan *Legoland Parks Malaysia*

1.6.2 Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan membaca buku, studi banding beberapa pusat Lego seperti: *Legoland Discovery Center* dan *Legoland Park* untuk melakukan perbandingan diantara kedua tempat tersebut. Selain itu, dapat juga dengan melihat di beberapa website.

1.6.3 Studi Banding

Studi banding dilakukan dengan membandingkan beberapa *Lego Center* yang terdapat di luar Indonesia. Untuk mengetahui fasilitas, kegiatan, kelebihan dan kekurangan dari *Lego Center* yang sudah ada.

1.6.4 Pengukuran

Pengukuran dengan cara mengukur langsung keadaan di lapangan. Pengukuran terhadap beberapa aspek interior, seperti

- Pengukuran Besaran Ruang
- Pengukuran Sirkulasi
- Pengukuran Intensitas Cahaya
- Pengukuran Furniture

1.6.5 Menganalisa Data

Pengumpulan data dari hasil survey yang dianalisis sesuai dengan beberapa kajian literature yang membahas tentang hal yang sama. Data yang dianalisa berdasarkan kebutuhan fasilitas dan sarana, pengguna, kebutuhan ruang, layout, sirkulasi, penghawaan, pencahayaan, furniture, material, dan warna yang sesuai dengan standar *Lego Center*.

1.6.6 Tema dan Konsep

Tema yang akan digunakan untuk perancangan *Lego Center* ini adalah *Lego City* dengan konsep pendekatan ciri khas *Lego* yang diterapkan kedalam desain perancangan. Tema dan konsep ini akan diterapkan pada layout, material, furniture, pencahayaan, penghawaan, warna dan elemen interior lainnya.

1.6.7 Output Perancangan

Hasil akhir yang ingin diciptakan dari perancangan *Lego Center* ini adalah terciptanya sebuah sarana edukasi, entertainment dan komersial tentang *Lego* yang menyediakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan komunitas *Lego* di Indonesia. Dengan penerapan ciri khas *Lego* kedalam desain perancangan yang membuat pengunjung berimajinasi seperti berada di dalam Kota *Lego*.

1.7 KERANGKA PERANCANGAN

Latar Belakang

Pada saat ini *Lego* merupakan salah satu permainan yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia. Peminat *Lego* di Indonesia sangat beragam, mulai dari anak-anak lelaki maupun perempuan hingga orang dewasa.



Permasalahan

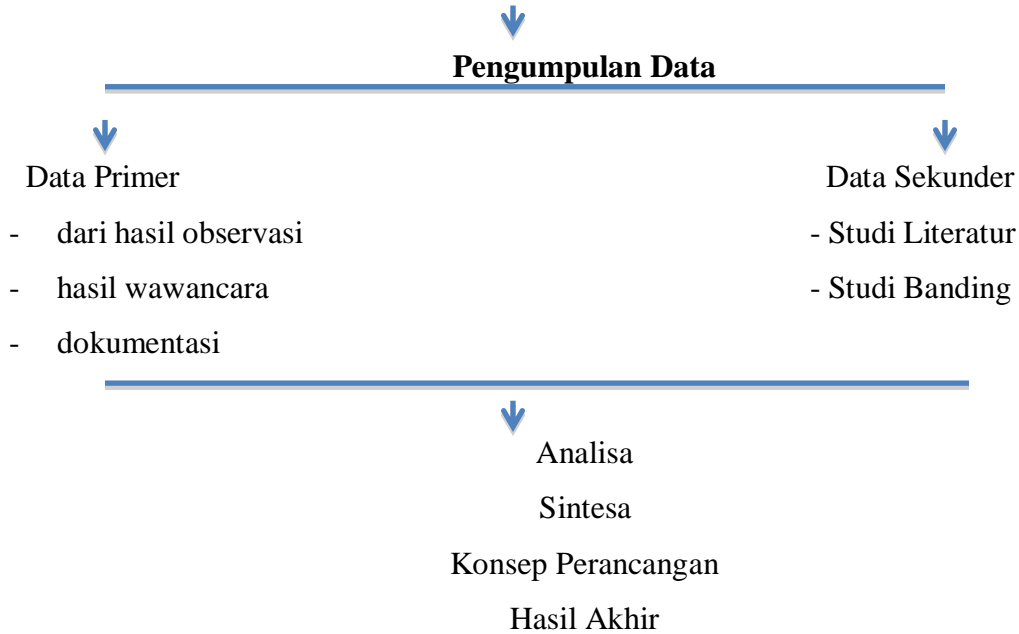
- a. Belum tersedia sebuah ruang yang menyediakan kebutuhan dan fasilitas interior untuk melakukan kegiatan komunitas *Lego* di Indonesia
- b. Belum tersedia sebuah ruang yang menyediakan fasilitas penunjang untuk kegiatan yang berkaitan dengan *Lego* sebagai sarana edukasi, *entertainment* dan komersial di Indonesia.



Tujuan Perancangan

- a. Merancang sebuah ruang yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan yang dilakukan para komunitas *Lego*.

- b. Merancang tempat yang dapat memfasilitasi sarana edukasi, *entertainment* dan komersial Lego.
- c. Menerapkan ciri khas Lego kedalam perancangan desain ruang



1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjabaran latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, lingkup perancangan, metodologi perancangan dan kerangka perancangan.

BAB II KAJIAN LITERATUR & DESKRIPSI PROYEK

Berisi penjabaran tentang literatur yang berkaitan dengan perancangan untuk mengetahui tujuan perancangan, data, analisa dan deskripsi proyek perancangan Lego *Center*.

BAB III TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang tema dan konsep perancangan yang akan diterapkan pada desain Lego *Center* yang terdiri dari tema, konsep sirkulasi, konsep organisasi ruang, konsep bentuk, konsep material, konsep warna, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, dan konsep keamanan.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi tahap desain perancangan denah khusus melalui gambar kerja, seperti: denah, ceiling, flooring, potongan, perspektif dan maket.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan perancang yang membahas permasalahan dan solusi serta tahap perancangan interior *Lego Center*.